Mensile - Anno V - N. 42

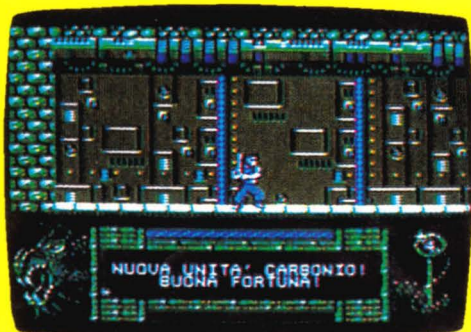
CBM 64

HIT PARADE

ESPLORATORI CORAGGIOSI

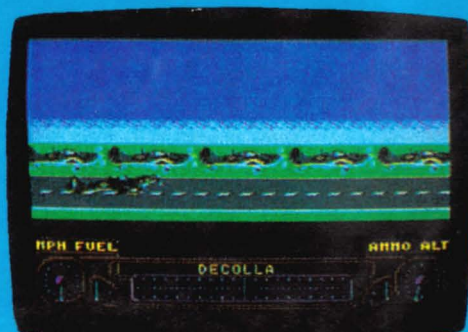
Non serve essere Indiana Jones (ora in versione con tanto di babbo al seguito) per cercare l'avventura in giro per il mondo. Per poter affrontare l'ignoto basta leggere le nostre riviste...
Scherzi a parte, questo mese vi proponiamo oltre ai molti giochi su cassetta, il meglio della produzione mondiale di questi ultimi tempi, anche una serie di recensioni su giochi d'avventura (non *adventures* vere e proprie, sia chiaro, quelle le lasciamo a chi ha tanto tempo a disposizione). Crediamo infatti che l'ignoto abbia sempre il suo fascino anche quando è nascosto dietro ai pixel del nostro monitor.

HIT PARADE N. 42 - Periodico mensile - Febbraio 1990 - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III 70
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02-8467545 - Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

WAREN

In una regione sperduta nello Swaziland ha sede una importantissima fabbrica di plutonio, prodotto molto utile per certe fabbricazioni, ma anche molto pericoloso nel caso cadesse nella mani di individui malvagi. Purtroppo quello che si temeva è accaduto, nonostante le eccezionali misure di sicurezza in vigore nella fabbrica dei malviventi sono riusciti ad avere il sopravvento e ad impossessarsene. Ma le autorità locali non hanno proprio intenzione di dargliela vinta. Dal momento che l'uso di armi è severamente sconsigliato all'interno della fabbrica hanno assoldato Waren, un esperto di armi marziali, che dopo essersi introdotto nell'edificio lo ripulisca dagli esseri spregevoli che lo infestano. Ma questi non staranno con le mani in mano e Waren dovrà fare del suo meglio per portare a termine il suo lavoro. Salta nei tubi aerei o tuffati loro dentro, e ricordati di ripristinare le particelle di cobalto per superare le barriere difensive.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

FIRE

Siamo nel bel mezzo della seconda guerra mondiale, ormai gli aeroplani vengono usati abitualmente per attaccare più facilmente luoghi abitati, come città o villaggi, centri di produzione, fabbliche ed in special modo quelle di armi belliche, o le navi che si trovano in mare aperto. Tu sei un pilota appartenente agli alleati e devi mettere a frutto tutte le tua abilità, dal momento che gli aerei non sono così automatizzati come saranno in futuro, nel gareggiare nello spazio aereo con i tuoi nemici tedeschi o italiani. Dopo essere decollato dalla pista dovrai immediatamente ingaggiare duelli memorabili sotto gli occhi esterrefatti dei tuoi compagni, che non possono fare purtroppo nulla per aiutarti e dove solo la mitragliatrice potrà essere la taua consolazione. Se riuscirai ad abbattere alcuni nemici ti verrà affidato un mezzo più potente e di questo passo avanzerai nella tua carriera. Ma stai attento a non farti colpire, o per te sarà la fine.

JOYSTICK PORTA 2

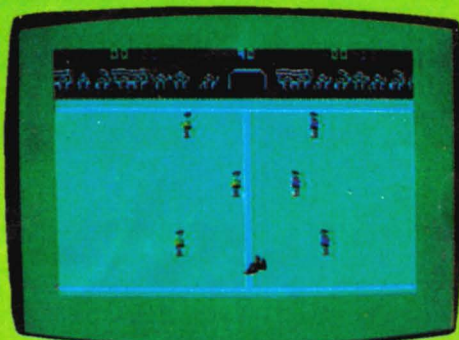
FUOCO inizio gioco
SPAZIO decollo

PENETRATOR

Il tuo pianeta Hypreion è stato attaccato da un gruppo di alieni che sono fermamente intenzionati a stabilirsi su di esso, dal momento che il loro sta ormai morendo. Tu non puoi però permettere che i tuoi connazionali vengano spazzati via e ti stai dando da fare per opporti all'invasore. Muoviti alla velocità della luce per evitare di entrare nell'orbita mortala dei grappoli di stelle rotanti. Sgombra il campo delle capsule tormentose prima che si abbattano sulla tua navetta. Metticela veramente tutta perché, avendo gli alieni distrutto al momento del loro arrivo tutta la flotta aerea del tuo pianeta, è solo sulla tua abilità che potranno contare i tuoi simili per avere salva la pelle.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

SOCCER

Nel 1990 hanno luogo i mondiali di calcio, proprio nel nostro paese. Ovunque si sta lavorando per aumentare gli spazi negli stadi, migliorare le attrezzature, costruire nuovi alberghi, ripristinare mezzi di comunicazione e strade, tutto in previsione del grande businness. Ma tutto ciò non deve fare dimenticare il bello dei campionati: la competizione sportiva tra le varie squadre. Anche il fatto che noi siamo stati ammessi di diritto ha fatto perdere un po' l'ebbrezza di partecipare alle eliminatorie. Eccovi quindi l'opportunità con Soccer di riguadagnare il perduto. Potrete infatti giocare contro il vostro CBM-64 o un vostro amico delle vere e proprie finali, dove i secondi rispecchiano i minuti di una partita reale. Se poi vorrete prima impratichirvi scegliete il modo pratica e con questo potrete migliorare la vostra tattica. Buon divertimento!

JOYSTICK PORTA 1/2

1 campionato

2 pratica

ESCAPED

La scena si svolge nella giungla del pianeta Turbo dove sei stato inviato in missione per liberare i tuoi compagni imprigionati dai malefici alieni. Dovrai superare una serie di barriere di difesa dei tuoi nemici sparando all'impazzata i tuoi proiettili techionici ed in ogni direzione destreggiandoti alla meglio per evitare il fuoco degli attaccanti che cercheranno di eliminarti in ogni modo e che saranno anche forniti di ogni mezzo di locomozione, dalle spazio-moto alla navetta ad aria, mentre tu dovrai comminare sempre a piedi. Per aiutarti nel tuo compito potrai anche utilizzare le bombe antimateria, di cui però dovrai fare rifornimento ogni volta che te ne si presenterà l'occasione, raccogliendo le scatole disseminate ovunque, perché gli esplosivi si esauriscono rapidamente.

JOYSTICK PORTA 2

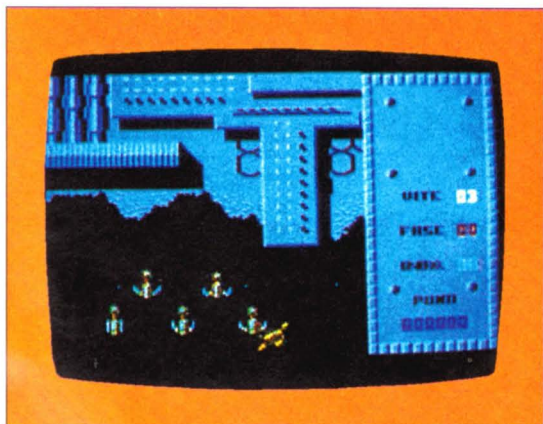
FUOCO inizio gioco

BUBBLE DUCK

Questa volta controlli un robot camuffato da papero. Il tuo obiettivo è superare otto livelli differenti e distruggere il capo mago. Sei equipaggiato con dell'acido solforico per difenderti ed ogni carica è sufficiente per nove colpi. Avrai bisogno di molta difesa perché in ogni livello verrai attaccato da diverse viscide creature come rane, piovre, spiriti d'acqua, alcune delle quali saranno facilmente dissolvibili, mentre altre saranno molto più resistenti ai tuoi attacchi. C'è anche una porta di accesso ad un altro mondo con un cancello automatico che dovrai distruggere prima che la porta si apra. Può sembrare tutto pazzesco e confusionario, ma sarà molto divertente. Lo scenario si divide in tre tipi: nuotare sott'acqua, nuotare sulla superficie e librarsi nell'aria. Nel gioco avrai solo due occasioni di fare punti: quando distruggi il cancello e quando completi un livello, in questi casi anche il tuo serbatoio di acido verrà riempito. Avrai sei vite, ma è facile trovare qualche superficie pericolosa per perderne una. Non sprecare il tuo acido o per te sarà la fine!

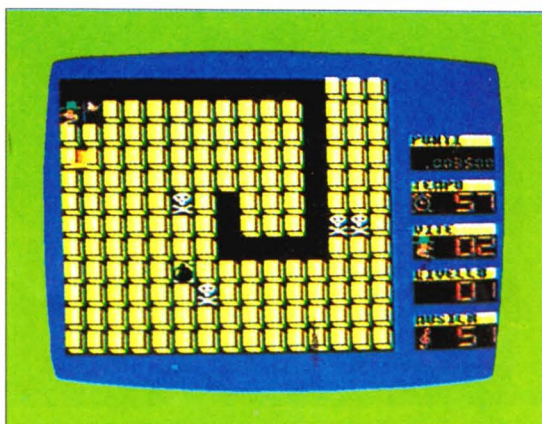
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio

FUTURE BOMBER

Settore 93 D — anno 2073 — la base Alfa-Pluto è stata attaccata. Le forze di difesa non ce l'hanno fatta a disperdere l'attacco in massa dei rovoliani. Per fortuna un gruppo di abitanti della colonia è riuscito a sfuggire alle grinfie dell'alieno e si è nascosto nei depositi di radioattivi, chiuso tra mura di piombo per resistere il più a lungo in attesa di rinforzi. Purtroppo come è ben noto un luogo così non è molto salutare, ed è per questo che ti sei offerto volontario per recarti con il tuo astrocaccia in loro aiuto. Appena sorvolerai la base ti accorgerai che il nemico non è stato con le mani in mano, ma si è impadronito dei sistemi di contraerea e ti attacca dalla base, come pure da ogni parte sbucano le sue navette decise a distruggerti. Ce la farai a resistere alle varie ondate incolume?

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

FLAGS

Parecchi anni addietro il capitano Kurt aveva nascosto un tesoro su un'isola deserta dell'est asiatico. Ritornato nella sua isola per recuperare il tesoro e godersi quindi i frutti della sua fatica scopre che il campo, dove è nascosto il bottino è stato minato. Aiuta il Capitano a muoversi con cautela sulla griglia per raggiungere le bombe da disinnescare prima che il tempo finisca. Per aumentare il tuo bottino raccogli le bandierine, ma evita accuratamente i mortali teschi e i micidiali calci degli stivali. Ricorda che con l'avanzare dei livelli aumenteranno anche i teschi e gli scarponi così come le bombe da disinnescare saranno in numero sempre maggiore.

JOYSTICK PORTA 2

F1	istruzioni/pausa
F3	controlli/musica on-off
F5	livello/cambia musica
FUOCO	gioco
F8	abortisce il gioco
FUOCO + sx	scroll a sinistra
FUOCO + dx	scroll a destra

BIG

La nostra avventura inizia con una Supernonna che vola con la sua bicicletta mentre una falsa Supernonna cerca di colpirla con palle di cannone e la vostra eroina può proteggersi solo con una macchina a raggi magici. Dopo essere sopravvissuta a questa avventura, potrà passare a quella successiva usando la cintura di antigravitazione. La Supernonna ha come missione l'aiutare la comunità del suo paese proteggendo gli amici felini dall'essere spazzati via dalle vetture, ma durante il suo lavoro dovrà evitare gli ostacoli del cielo, come aeroplani e mongolfiere. Per mantenere i suoi superpoteri, dovrà regolarmente fare rifornimento di benzina. Il professor Burton le chiederà anche di partecipare ad un'esposizione scientifica e la Supernonna dovrà guidare in una strada in movimento, svitando numerose cose, nonché il malvagio Campbell. Dopo aver fatto tutto questo la Supernonna dovrà cercare di recuperare la macchina dell'invisibilità rubata da Campbell, ma per far ciò dovrà arrampicarsi facendo molta attenzione ai pericoli del terreno: non contenti Campbell e i suoi ragazzi cercheranno di bombardarla da un elicottero. Quando raggiungerà la cima e la macchina Supernonna la userà per diventare invisibile fino alla missione successiva.

JOYSTICK PORTA 2

SHIFT	inizio gioco
O	sinistra
P	destra
Q	su
A	giù
SHIFT	fuoco
	invisibilità
	antigravitazione

SPAZZINO

Un lavoro ingrato quello del netturbino: tener pulita una città mentre tutto attorno a lui si muove velocemente. Una volta scaricato nella via dal camion, lo spazzino deve recuperare i bidoni, vuotarli e ricominciare da un'altra parte. Il suo capo chiede velocità.

JOYSTICK PORTA 2

ROBBERY

I soldi non bastano mai, trovare un lavoro è veramente difficile nel 2173, dal momento che i robot hanno preso ormai il posto degli uomini nelle fabbriche e sono veramente pochi i personaggi che sono invece necessari per il funzionamento dei computer. Hai quindi deciso di intraprendere la professione di pirata spaziale che come nei secoli passati offre remunerazioni veramente eccezionali. Dopo aver passato il primo test iniziale vieni messo alla prova da un computer, che dopo aver esaminato la tua scheda di iscrizione giudica che tu sia troppo poco esperto per affidarti una missione vera e propria e ti consiglia invece di provare il simulatore. Dopo aver scelto uno dei tre mezzi che ti vengono offerti gratuitamente prova e riprova finquando il mezzo elettronico non giudicherà che sei arrivato ad un livello tale da poter intraprendere una missione vera e propria. In questo caso potrai studiare le istruzioni in tuo possesso e partire alla volta di fama e ricchezza.

JOYSTICK PORTA 2

1	lancio
2	libro missione
3	simulatore
4	stato servizio
5	ripristino navetta
9	suono sì
10	suono no

YOYO

Il nostro amico Toby ha deciso di fare una bella passeggiata in campagna e per passare il tempo pensa anche di fare una bella raccolta di funghi, da mangiare con degli amici. Ma raccogliere i funghi non solo è un divertente e piacevole passatempo, può anche essere molto pericoloso. Sul suo percorso Toby potrà infatti incontrare delle fastidiose lumache che lo faranno ritornare al punto di partenza. Tuttavia Toby ha un'arma in suo possesso che può aiutarlo a difendersi dagli intrusi, uno yoyo, che può lanciare contro chi lo infastidisce per stenderlo ed anzi guadagnare dei punti extra. Se poi Toby sara così fortunato da incontrare il fungo in crescita il guadagno che ne otterrà sarà veramente molto elevato. Mano a mano che prosegue nella sua passeggiata Toby incontrerà molti altri personaggi, intrusi, che cercheranno di infastidirlo, aiutalo a difendersi.

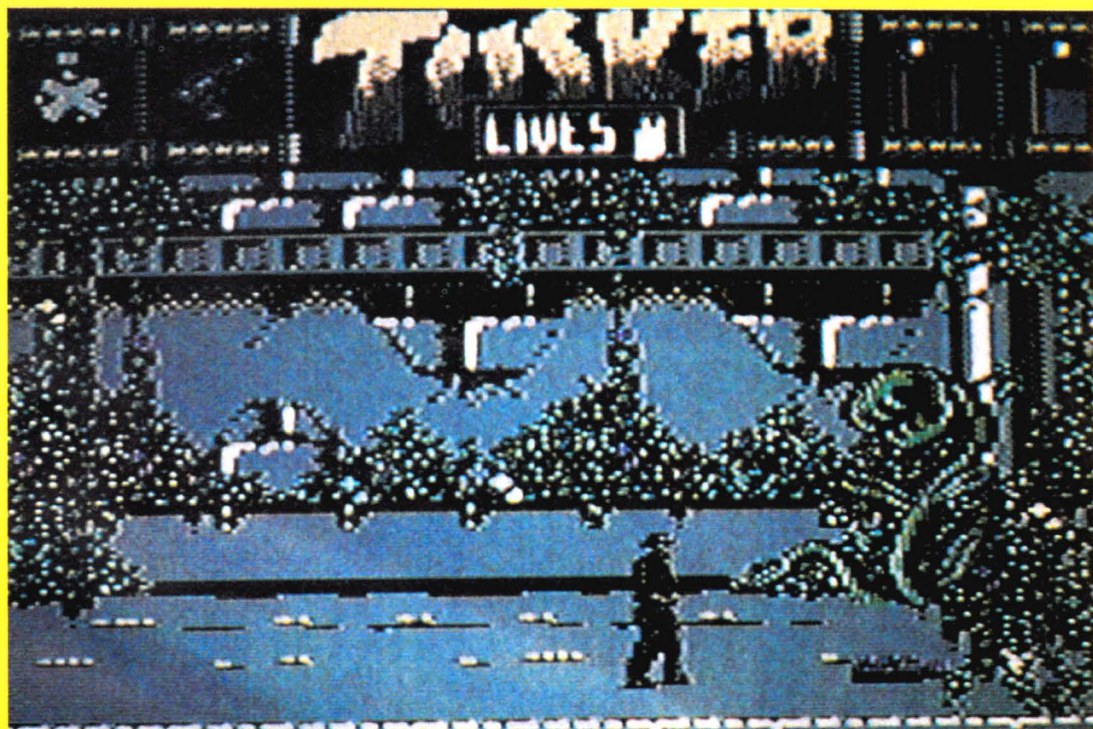
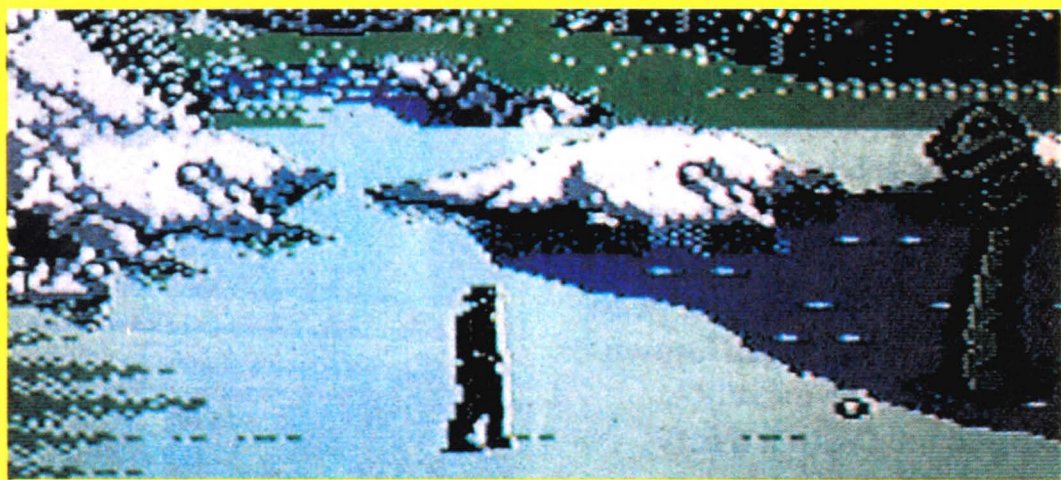
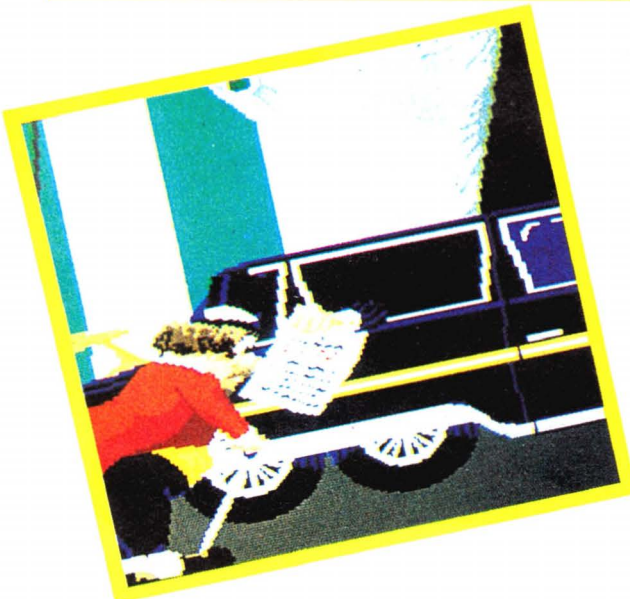
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
Q	fine gioco

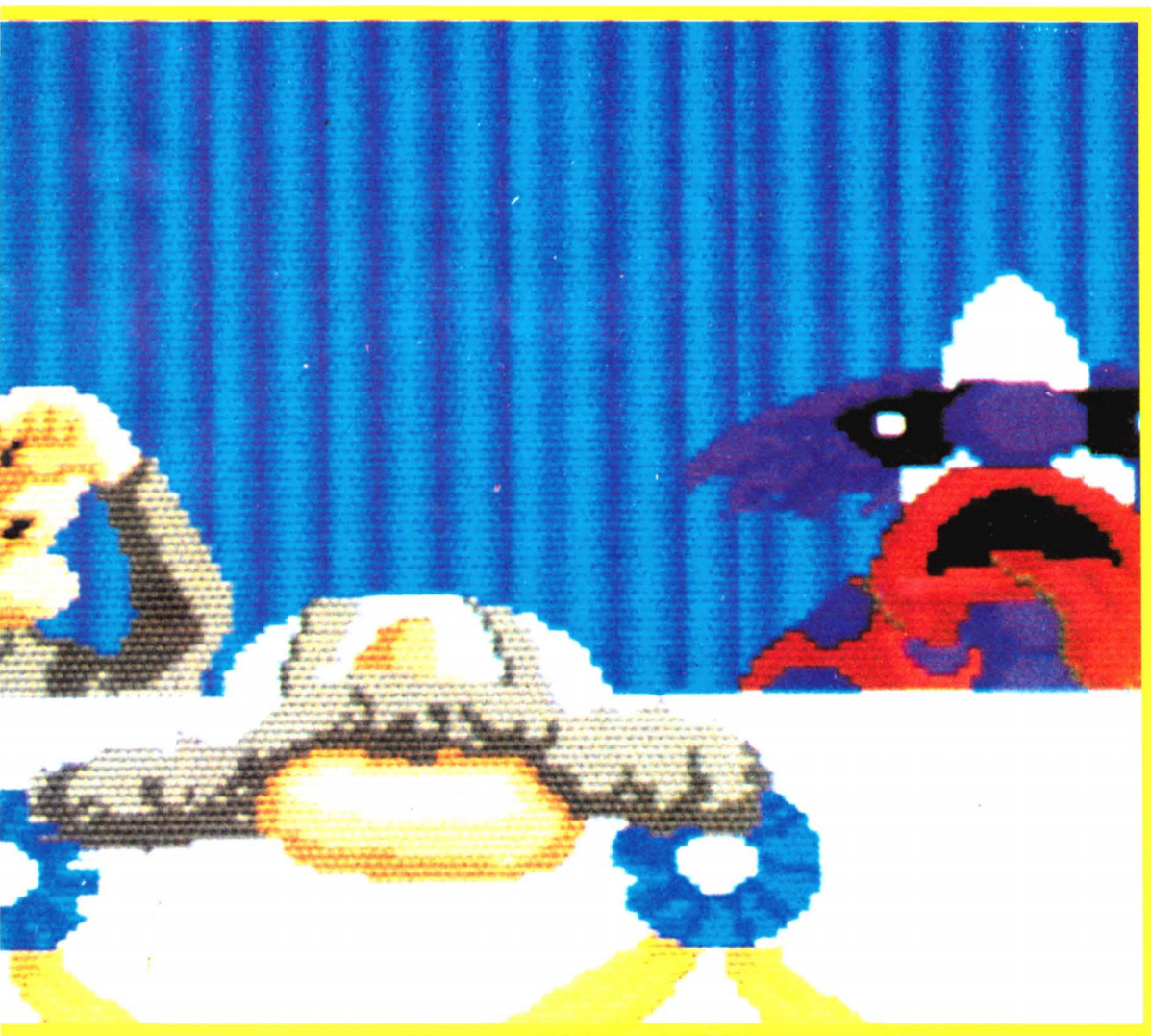
TUSK

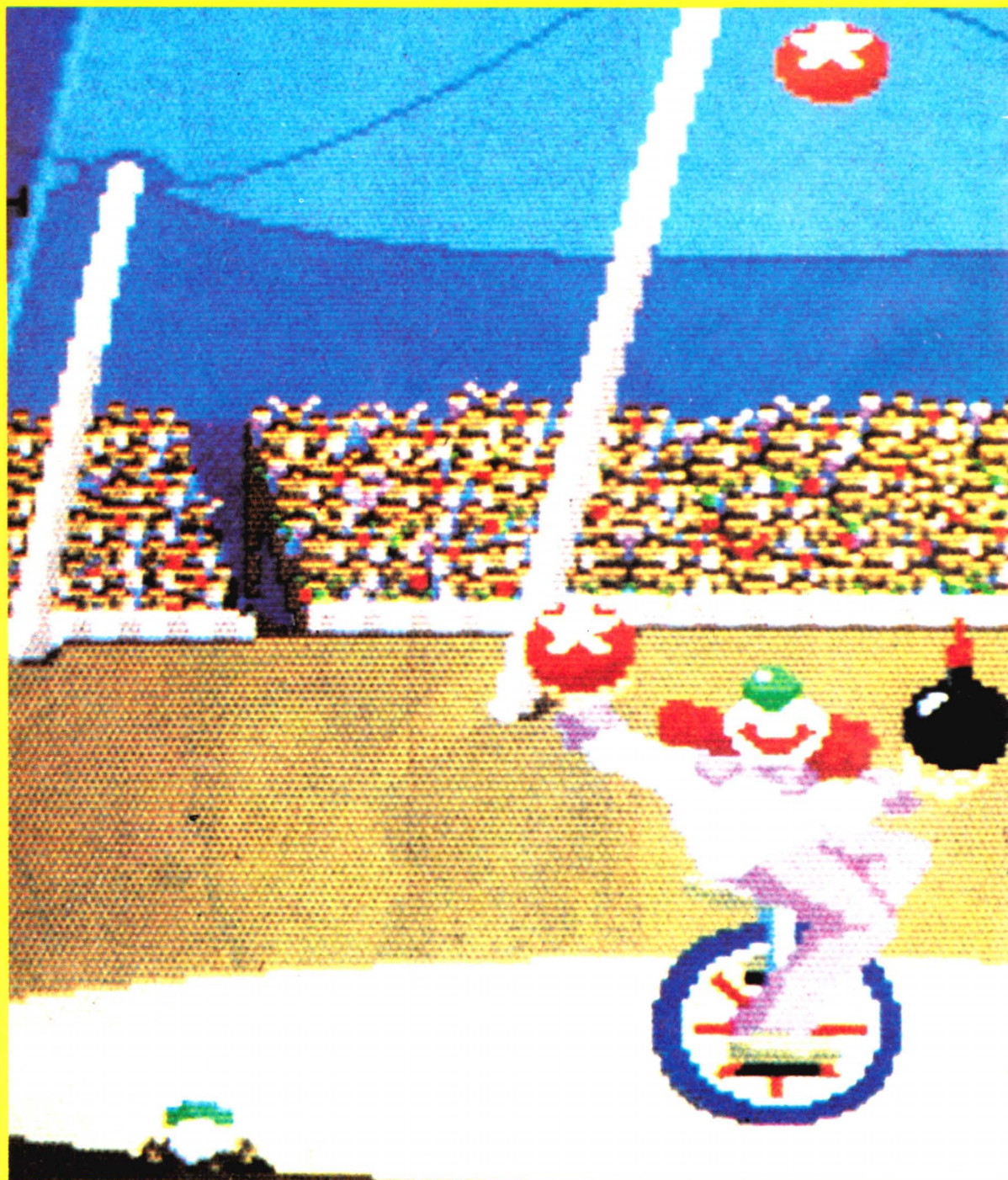
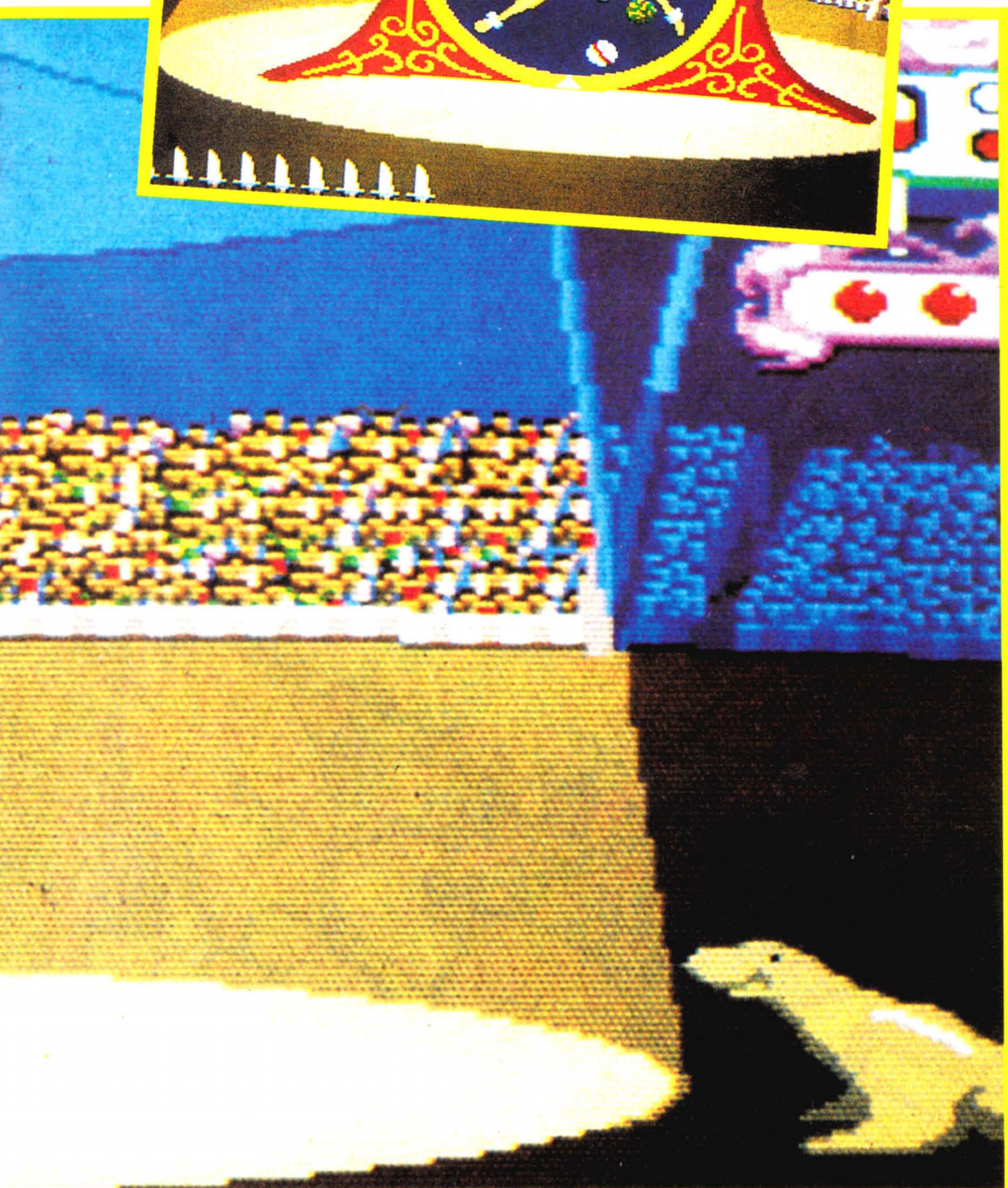
Poiché non ricordiamo molti videogiochi caratterizzati da una grande presenza di elefanti, **Tusker** dev'essere davvero un'innovazione. Nei panni di un rude esploratore tipo Indiana Jones, seguite le orme di vostro padre alla ricerca del leggendario cimitero degli elefanti e del suo preziosissimo avorio. Nella versione 64, il gioco è a caricamento multiplo, suddiviso in tre parti, e inizia nel deserto. Sabbia a per-

dita d'occhio... ma purtroppo anche zombie e Beduini che — per ragioni poco chiare — vorrebbero farvi in polpette. Ogni volta che venite colpiti dai loro bastoni e dalle loro spade, un recipiente di sangue nella zona situazione si svuota un po' a indicare che state andando al Creatore. Tuttavia, dato che ci sapete fare con le mani e con i piedi, potete tenere a bada i vostri avversari.
Nelle situazioni che incontrerete poi vi ser-

ER

viranno armi più serie, che per fortuna troverete qua e là nel corso del gioco — per esempio pugnale, machete, fionda e pistola. Giungere al cimitero degli elefanti però non è questione solo di armi, ma anche di intelligenza — e quindi tenete d'occhio quegli oggetti che vi potranno essere utili durante l'avventura ad esempio le borracce e gli oggetti magici. Ai livelli superiori vi troverete ad affrontare giganteschi teschi saltellanti, idoli piangenti dalle lacrime letali, mostri che balzano fuori dalle paludi, pteranodonti, dinosauri e persino piante carnivore.
La grafica degli sfondi e dei mostri vanta una definizione eccellente, e l'irsuto e dinoccolato esploratore è un vero capolavoro. Come se ciò non bastasse, **Tusker** è molto vario e si snoda tra una quantità di scenari, alternando le sequenze avventurose a quelle in cui dominano l'intelligenza e la strategia.

FREDDY

FIENDISH

Un piccolo circo carico di debiti sta per essere sfrattato e al suo posto Freddy, un malvagio imprenditore immobiliare, vuole costruire un grattacielo. Per il circo c'è un'ultima speranza: organizzare il più grande spettacolo di tutti i tempi e usarne gli incassi per pagare i debiti... ma Freddy, travestito da clown, farà del suo peggio per mandare a monte i vari numeri degli artisti.

Inutile spiegare la meccanica del gioco: basti dire che assisterete a numerosi atti di allegra violenza. Per esempio, Freddy ottura con un gigantesco tappo il cannone che deve sparare la bomba umana, sostituisce una bomba alla palla della foca giocoliera, manda a gambe all'aria gli acrobati con un enorme asciugacapelli, e così via. I titoli di testa e di coda sono magnifici, la grafica ricca e complessa, l'animazione eccellente e solo

la colonna sonora lascia un po' a desiderare. Peccato solo che un gioco così ben realizzato richieda un tempo infinito per cambiare i dischetti e caricarli, tanto che a volte vien voglia di goderselo al bar, non sul proprio personal.

In ogni caso, **Fiendish Freddy** è un gioco allegramente cattivo in cui è spesso l'ignobile Freddy a vincere... ed è anche il gradito ritorno di Chris Gray, già autore di **Infiltrator** e **Boulderdash**: ci ha messo due anni per realizzarlo, e si vede.

GOLDE

Ultimo successo della Sega, **Golden Axe** sta conquistando i bar grazie al suo insieme di ottima grafica e di sofisticata meccanica di gioco. All'inizio, potete scegliere tra tre personaggi: Ax-Bettler (il barbaro), Tyris—Flare (l'amazzone) e Gilius Thunderhead (il nano). Ciscuno ha caratteristiche proprie, tra le quali l'uso o meno delle pozioni magiche. Tra un livello e l'altro, vi troverete a dormire all'aperto e ad essere avvicinati da folletti verdi e blu: se volete acquisire dell'energia extra, prendete a calci il folletto verde e raccogliete la coscia di pollo che lascerà cadere (!). Per ottenere le pozioni magiche dovete invece prendere a calci quanto più possibile il folletto blu: ogni volta che si becca un calcio, vi dà una pozione. Le varie pozioni funzionano per accumulo — nel senso che non ne basta una sola per operare delle magìe. Usatele quando lo schermo è gremito di avversari, oppure per affrontare i mostri alla fine di ciascun livello.

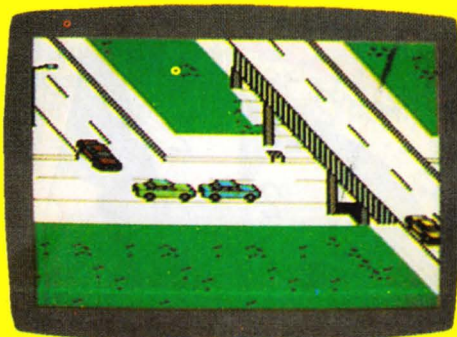
Impratichitevi dei controlli sperimentando tutte le combinazioni possibili di joystick e di pulsante di fuoco per produrre ogni tipo

N AXE

di movimento utile. Per esempio, quando ai livelli più alti verrete attaccati da avversari che cavalcano degli strani animali, se avrete capito il movimento giusto potrete saltare voi stessi in groppa a queste strane cavalcature. Man mano che salite di livello e vi avvicinate al perfido Dealth Adder, dovrete affrontare scheletri e robot guerrieri: usate le pozioni e sfruttate i talenti dei vostri compagni.

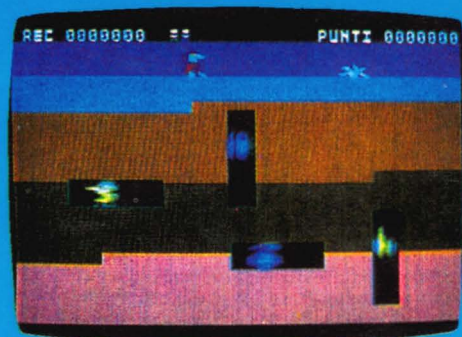
Quando ucciderete Death-Adder (non facile...) e crederete che sia finita, verrete premiati da una vera e propria esplosione di tutti gli sprites del programma! Se potete, giocate nel modo a due giocatori: non vi ci vorrà molto per convincere un amico!

IN EDICOLA IL N. 9 DI
AMIGA
SUPER GAMES
CON ALTRI 5 NUOVISSIMI
VIDEOGIOCHI
PER IL VOSTRO AMIGA
ASSOLUTAMENTE
DA NON
PERDERE!!!

DRIVING SCHOOL

Chi di Voi pensava che per prendere la patente si dovesse per forza frequentare una scuola guida commetteva un grosso errore. Ecco per Voi un entusiasmante gioco per il CBM-64 dove a bordo di un'automobile dovrai percorrere le strade di una cittadina di provincia, facendo attenzione a rispettare la segnaletica e le regole del traffico. Ogni tanto dovrai anche rispondere a dei semplici quesiti sul diritto di precedenza. Dovrai stare molto attento a come ti muovi, altrimenti verrai penalizzato in modo differente a seconda della gravità della tua mancanza. Ma la cosa non si esaurisce così. Per poter recuperare i sei pezzi della tua patente ed essere così promosso, dovrai, seguendo le indicazioni del sonar circa la distanza e del puzzle per la posizione, ritrovare le sei tessere nascoste un po' ovunque e che emettono un segnale radio. Attento però, se non recupererai la tessera nei 10 secondi a tua disposizione, la batteria di quest'ultima si esaurisce e potrai recuperare solo parte della tua patente. Dimostra quindi la tua abilità di guidatore e la tua informazione sulle regole stradali.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

ESCAVATOR

Nonostante tutte le trattative in corso da centinaia di secoli tra le due più grandi potenze terrestri allo scopo di impedire un conflitto nucleare, un banale motivo, un inconveniente tecnico, è stato ciò che ha portato la Terra alla rovina. Accaduto l'inevitabile quasi tutta la superficie del pianeta, pur rimanendo intatte le costruzioni, era stata ripulita dalle forme di vita umane che non erano riuscite a nascondersi negli appositi rifugi. Ma dopo pochi anni ecco che sono affiorati degli strani mutanti, che strappano la crosta terrestre per fare le loro tane dove rifugiarsi dalle intemperie e dove vivere. La terra è sull'orlo del collasso definitivo. Il tuo scopo sarà quello di entrare nell'habitat di queste creature e fare di tutto per portare gli invasori alla morte.

JOYSTICK PORTA 2

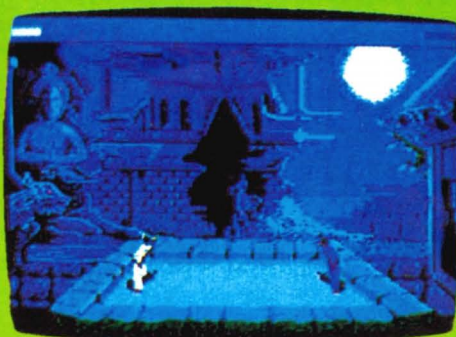
FUOCO inizio gioco

LASER SHIELD

Siamo nell'anno 2023, ormai le conoscenze umane hanno raggiunto limiti infiniti e i trasporti astrospaziali sono cosa di tutti i giorni. Con il crescere della conoscenza umana, anche se il fatto non è collegabile al precedente, è aumentato anche il numero di abitanti del nostro mondo. Per poter dare spazio ad ognuno di vivere liberamente in una propria dimensione la propria vita ecco che si sono usate le conoscenze scientifiche per colonizzare nuovi pianeti e creare anche nello spazio estremo delle colonie dove tutti potessero trovare posto. Tutti questi agglomerati dovevano però essere protetti dall'invasione di altre razze, ecco che gli scienziati molti anni fa avevano messo a punto un sistema difensivo a scudi mantenuti da un campo energetico che coprissero come una calotta magnetica tutte le zone colonizzate. Ma i perfidi abitanti di Xeno sono riusciti a mettere a punto uno strumento capace di penetrare all'interno di questo campo di difesa e di giungere al generatore centrale dal quale ogni colonia dipende. Con le tue forze di difesa dovrai assolutamente impedire che il nemico raggiunga il suo scopo o per tutta la popolazione umana sarà veramente la fine.

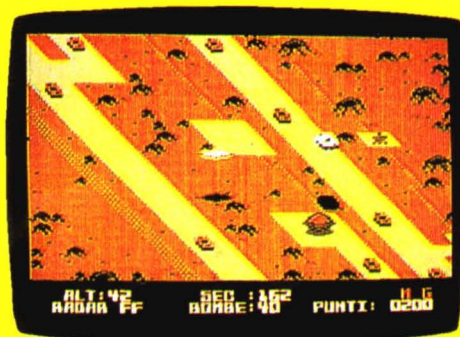
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

ITO JOSHI

Siamo nel Giappone del tardo settecento. La tua provincia è infestata da briganti che guidati da un pericoloso mandarino seminano il terrore e il panico ovunque. Tu hai cercato in ogni modo di insegnare alla popolazione a non temere questi figuri e come difendersi da loro, ma sembra che i tuoi sforzi siano stati vani tanto il potere di questa gentaglia è elevato. Hai quindi deciso che l'unico modo per ripristinare l'ordine in questi luoghi, una volta piacevoli e ameni, sarà quello di cercare e affrontare direttamente il tuo terribile avversario e acerrimo nemico: il mandarino. Vi siete dati appuntamento in un luogo solitario, lontano da intrusi che possano inserirsi nella vostra sfida e dovrai cercare di mettercela tutta per annientarlo e riportare la pace nella tua provincia.

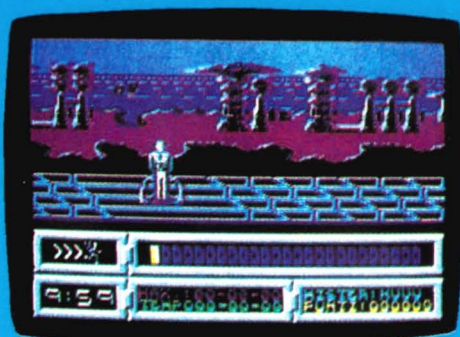
JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
M	musica sì/no

ATTACCO UFO

Ti trovi in esplorazione con la tua navicella su un pianeta della galassia. Il tuo compito è quello di scacciare gli alieni e le loro basi dalla faccia del pianeta. Per far questo, disponi di un certo numero di bombe e di un tempo ben determinato per completare la missione. Per recuperare tempo e bombe devi ogni volta atterrare sulla base di partenza.

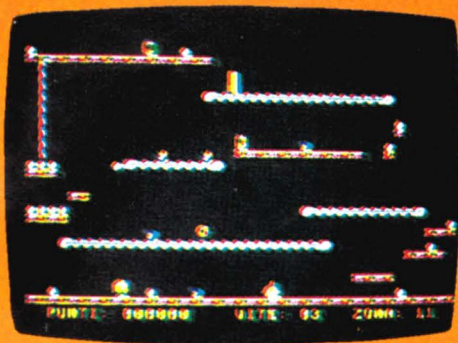
JOYSTICK PORTA 2

F3	livelli
F5	opzioni
F7	inizio gioco

FUTURE RECRUIT

Sei proprio deciso a farti assumere tra le guardie dello spazio, dei vigilantes che sorvegliano i percorsi esterni delle colonie disseminate ormai nel nostro secolo in diversi punti della galassia. Ma questa attività è veramente molto difficile e bisogna essere molto ben preparati sia atleticamente, che militarmente. Prima che ti possa essere assegnata anche la più piccola e insignificante delle missioni, dovrai allenarti duramente nella corsa, nel salto ed in altre innumerevoli attività fisiche. Quando i sorveglianti decideranno che hai raggiunto un buon livello atletico, dovrai guadagnarti "lo spazio", se così vogliamo chiamare il tuo lavoro, imparando ad usare diversi tipi di armi in maniera eccezionale. A questo punto sarai finalmente pronto e potrai iniziare quello per cui hai tanto faticato e stai certo che ci sarà senz'altro qualche d'uno che ha bisogno del tuo intervento.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
SPAZIO	pausa sì/no

XX

Giovannino seme di mele, chiamato così per la sua passione per la coltivazione di questo succulento frutto, ha finalmente deciso che è giunto il momento della raccolta. Essendo un tipo molto prudente, Giovannino aveva disseminato il frutteto di complicate trappole e saliscendi pe scoraggiare eventuali ladri. Ma il nostro infaticabile e smemorato amico è altresì un tipo molto distratto ed ha smarrito la piantina delle trappole; dovrà quindi raccogliere i preziosi frutti rischiando la pelle. Aiutalo nella sua impresa e buon appetito.

JOYSTICK PORTA 1

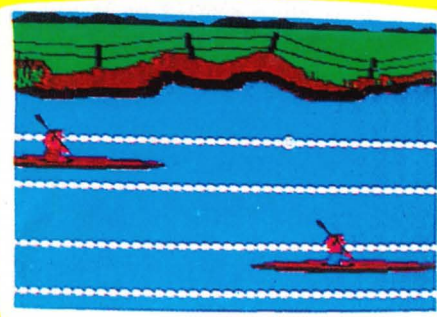
FUOCO inizio gioco

MISSION

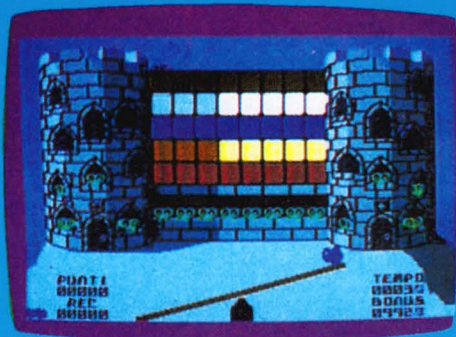
Ormai ce l'hai fatta, sei riuscito dopo immensi sforzi a raggiungere il massimo livello dell'aeronautica mondiale e sei entrato a far parte delle forze di difesa della Nato. Sei stato inserito nel tuo ruolo da qualche tempo quando i tuoi superiori ti informano che devi tenerti costantemente aggiornato sulle tecniche di volo, ricognizione, ma soprattutto combattimento, e che è stato messo a punto un nuovo programma sul computer della base per tenerti in allenamento. Prima di tutto dovrai scegliere una delle otto missioni a disposizione. Poi dovrai rifornire il tuo aereo con gli strumenti bellici secondo te più indicati, con munizioni di ogni genere e finalmente decollerai. In volo dovrai osservare sul radar l'avvicinarsi dei nemici e soprattutto fare attenzione ai loro missili, che sono mortali.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco

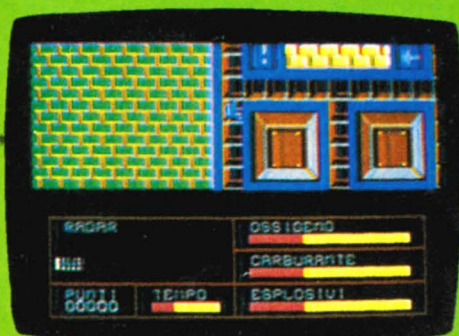
MEGASFIDA

È quasi incredibile quante diverse possibilità di giocare offre questo bellissimo videogame. Tutte o quasi le specialità atletiche sono contenute nel gioco che permette anche di far vedere la nostra abilità nella ginnastica, nel tiro a segno, in bici, in piscina, ecc.

JOYSTICK PORTA 1

SPLASHER

Il malvagio signore del castello ha intrappolato i membri degli incappucciati nel suo castello e solo tu, il grande Master, puoi ritrovarli, ma per fare ciò dovrai superare le mura del castello e aprire le loro celle. Il tuo compito consiste nel muovere una sega-sonda evitando i mattoni che il malvagio signore ti lancia contro. Quando i mattoni colpiscono la tua sonda puoi, se sarai abbastanza esperto, usare la loro stessa energia per farti portare all'interno del castello. Qui dei gobbi aiuteranno il loro padrone e ci saranno anche degli spiriti verdi che cercano di catturare chiunque per proteggere il loro signore. Dovrai creare loro attorno dei grossi buchi per saltare sopra di loro e al di là del muro. Una scoperta di successo sarà anche usare il tuo intuito per insinuarsi tra i mattoni, ma stai molto attento il malvagio signore potrebbe non spostare il mattone che tu pensi e tu non puoi muovere più di uno per volta. Passato il primo livello alcuni mattoni potrebbero pesare anche il doppio o più degli altri. Stai attento hai solo 3 vite a disposizione.

JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco
continua gioco
dopo morte

FUTURE WARD

Dalla base spaziale di Cape Canaveral è stato rubato il prototipo di una capsula, sulla quale erano stati montati sofisticati sistemi di rilevamento e ricerca, molti dei quali addirittura sconosciuti al mondo scientifico mondiale. Questa capsula si sa essere nascosta nelle viscere delle miniere di Drosdaline e bisognerà fare il possibile per recuperarla. Il maggiore Wasser, esperto nell'uso di jet-pack, è stato scelto per scendere nell'intricato sistema sotterraneo di gallerie e cercare i vari pezzi che la compongono. Nella sua pericolosa ricerca, ovunque ci sono sistemi di controllo e difesa, il maggiore dovrà appropriarsi di munizioni, chiavi per aprire le varie porte, e perché no, troverà anche un piccolo robot che verrà colpito in sua vece e fintanto che riuscirà a resistere il maggiore avrà ampia possibilità di movimento incurante dei pericoli.

JOYSTICK PORTA 2

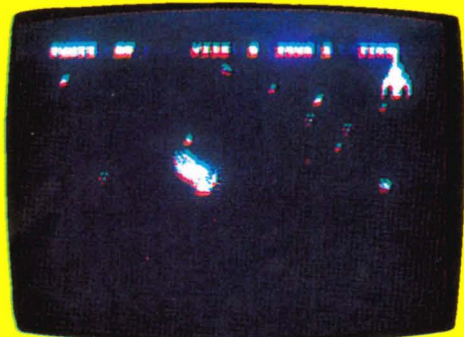
FUOCO inizio gioco

MR. T

Mentre stavate effettuando una perlustrazione attorno ad una Luna di Giove la tua astronave è stata invasa da delle presenze aliene che hanno decimato tutto il tuo equipaggio. Tu ti trovavi all'esterno in missione e ritornato, per così dire, a casa ti sei accorto dell'inopportuna presenza dei visitatori. A bordo della tua micronavetta e armato del tuo lanciafiamme distruggi tutti gli esseri che troverai sul tuo cammino. Ricordati però che il carburante e l'ossigeno non sono inesauribili e dovrai perciò preoccuparti di fare rifornimento in tempo prima di morire. Non dimenticarti inoltre che oltre al lanciafiamme potrai disporre delle bombe ad orologeria da piazzare in punti strategici. Riuscirai a liberare l'astronave e a ritornare sulla Terra?

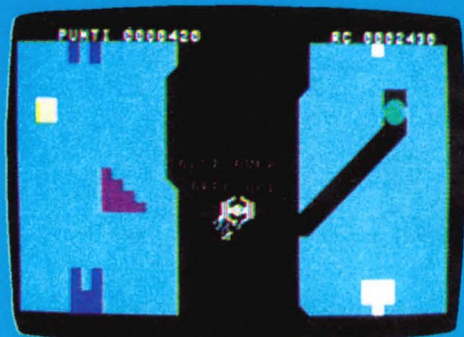
JOYSTICK PORTA 2

F1 personaggi
F3 oggetti
F5 inizio gioco

ASTRO CHASE

Il pianeta 61 Cygni sta morendo, gli umanoidi che lo abitano devono trovare un nuovo pianeta prima che le risorse vitali siano esaurite e la loro razza distrutta. Per questo è stato deciso di mandare i personaggi più abili e più coraggiosi alla ricerca di una nuova destinazione. La Federazione dei Mondi Uniti, per aiutarli nella loro ricerca manda alçuni specialisti, i guerrieri spaziali ad aprire una nuova via attraverso le galassie. Tu appartieni a questa confraternita e devi superare o evitare i rischi dello spazio lotando contro gli alieni. Combattendo nelle cinque galassie incontrerai i seguenti problemi: nella prima feroci abitanti alieni da distruggere con la potenza del fuoco, nella seconda asteroidi e meteore infuocate sembrano immuni ai vostri laser, nella terza per passare nella galassia magnetica potrete appoggiarvi alla nave madre ch emettendo un raggio antigravitazionale vi impedirà di farvi risucchiare, nella quarta dovrai vedertela con la nave madre aliena, mentre nella quinta troverai finalmente il pianeta dei vostri sogni sul quale potrete anche atterrare. Prima di ripartire dovrai attivare il sistema di sicurezza del pianeta in modo che sia ben custodito in tua assenza.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco

TUNNEL

Tu sei un'aquila del cielo della flotta di Darkover in una missione suicida nella quale dovrai distruggere la Stella Nera una volta per tutte. La Stella Nera, una nave spaziale delle dimensioni di un pianeta, semina il terrore e la morte attraverso le galassie. Il cuore dell'astronave è la sua centrale termonucleare. Dovrai raggiungerla e con perizia centrarla con dei razzi neutronici e farla esplodere. In molti ci hanno tentato e sono morti durante il loro compito. Il tuo piano è di valore così basso da evitare gli scudi energetici della Stella Nera; ciò significa che i tuoi reattori devono essere ultra veloci. Le navette di vigilanza nemiche cercheranno di colpirti. Andrai ad aggiungerti alla lista delle aquile del cielo che hanno fallito miseramente?

JOYSTICK PORTA 2

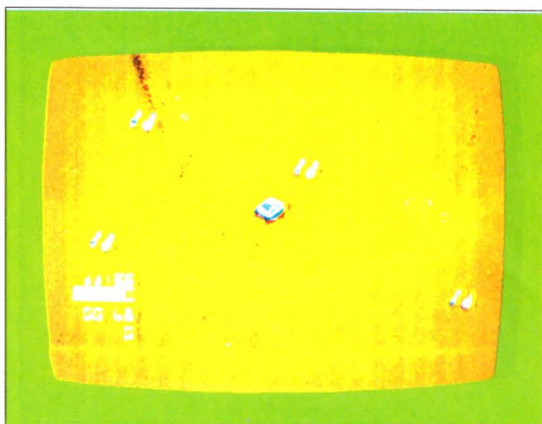
F1	su
F3	giù
Z	sinistra
C	destra
SHIFT	fuoco

BIONIC

La tua astronave stava ritornando da un giro di perlustrazione per la vostra galassia, quando durante la manovra di atterraggio su un nuovo pianeta il computer comunica che a causa di un cattivo funzionamento di alcuni apparati meccanici l'astronave sta per scoppiare. Miracolosamente illeso dal disastro accaduto dovrai vagare sulla superficie del pianeta e nelle sue profondità per recuperare nell'ordine esatto tutti i pezzi che componevano l'astronave per cercare di ripartire alla volta del tuo pianeta di origine. Dovrai però fare molta attenzione agli alieni abitatori del pianeta che ti ospita, ma ricorda che per accelerare i tuoi spostamenti potrai usare i jeet pack, che stranamente sono disseminati un po' ovunque.

JOYSTICK PORTA 2

F3	pausa on
F5	pausa off
F7	elevatori

MATRASS

Appartieni all'equipaggio di un'astronave il cui compito consiste nel visitare tutti i pianeti della nostra galassia con lo scopo di trovare nuove forme di vita e nuove culture e che si trova ora nell'orbita del pianeta Worm. Durante i tuoi giri di perlustrazione dovrai evitare attentamente di urtare lo costruzioni del luogo altrimenti la tua navetta esploderà e tu rimarrai appiedato. Utilizzando il tuo jet-pack in dotazione dovrai allora seguire le indicazioni del tuo segnalatore e cercare una navetta di sostegno per ritornare all'astronave madre. Ricordati che sarai munito di un'arma di difesa per abbattere i nemici e che dovrai fare attenzione ai vermoni che usciranno dal profondo delle viscere per divorarti.

JOYSTICK PORTA 2

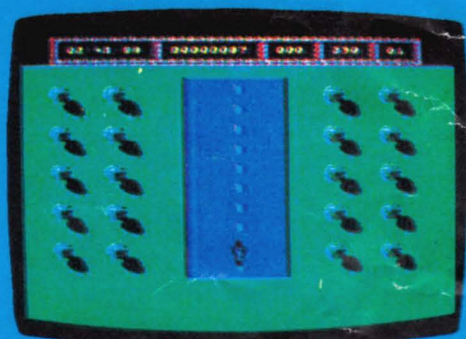
X	accelerare
>	destra
<	sinistra

WROOM

A quasi tutti piace assistere alle corse di Formula 1, soprattutto se a casa davanti alla propria televisione e con un bel bicchiere di birra in mano, ma ancora più emozionante sarebbe il possedere una vettura, se non di Formula, almeno di veramente grossa cilindrata e correre a più non posso. Visto che però essere proprietari di una Testarossa non è una cosa così facile, visto non solo quanto costa ma quanto costa poi mantenerla, eccovi Wroom. Con il nostro gioco sarete al volante di una favolosa vettura molto potente, che percorre una strada, molto probabilmente degli Stati Uniti visto il suo poco affollamento, in cui esistono però alcuni ostacoli per non rendere piatta la guida: innanzitutto delle curve mozzafiato che faticherete a tenere con la vostra vettura, dei cavalletti per lavori in corso che potrete incrociare un po' ovunque e perché no, anche dei tassisti che, come al solito, cercheranno di impedirvi di superarli. Provate a giocare e vedrete che vi appassionerà moltissimo.

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
A	partenza
,	sinistra
.	destra

PRIME RACE

Ecco un rally un po' particolare corso sulle strade di alcuni continenti, dove i posti di segnalazione delle varie tappe devono essere raggiunti entro un periodo di tempo stabilito. Ma la differenza dai comuni rally consiste nel fatto che i corridori non solo devono vedersela con i loro avversari, ma oltre a trovare bombe sul tracciato, da evitare accuratamente, vengono attaccati da astronavette che sparano loro a più non posso. Per questo all'inizio della corsa è possibile recarsi in negozi specializzati per rifornirsi di fucili, turboreattori, rivelatori, scudi, che possono però venir usati per un numero abbastanza limitato di volte. Ogni miglia di corsa otterrete un bonus e ogni tot punti otterrete un bonus di 1000. Potete riparare il vostro veicolo, fintanto che non raggiungete l'80% di rotture, ma se morite il vostro livello danni viene incrementato da 1. Buona fortuna!

JOYSTICK PORTA 2

←	fucile
I	turboreattori
C=	rivelatore
Q	scudi

RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME

PROGRAMMI PER CBM 64

HIT PARADE

42

SU QUESTA CASSETTA

LATO A

LATO A — COUNTER

1 WAREN - 2 - FIRE
3 PENETRATOR - 4 SOCCER
5 ESCAPED - 6 BUBBLE DUCK
7 FUTURE BOMBER - 8 FLAGS
9 BIG - 10 SPAZZINO
11 ROBBERY - 12 YOYO
13 DRIVING SCHOOL - 14 ESCAVATOR
15 LASER SHIELD

LATO B

LATO B — COUNTER

16 ITO JOSHI - 17 ATTACCO UFO
18 FUTURE RECRUIT - 19 XX
20 MISSION - 21 MEGASFIDA
22 SPLASHER - 23 FUTURE WARD
24 MR. T - 25 ASTRO CHASE
26 TUNNEL - 27 BIONIC
28 MATRASS - 29 WROOM
30 PRIME RACE

QUESTA CASSETTA
E`DI

NOME

COGNOME

VIA

CITTA

ANNOTAZIONI